Iwarí
REGOLAMENTO

= INTRODUZIONE =

L'umanità è ancora ai suoi albori; i primi uomini vivono in tribù disperse in diversi ambienti come Foreste, Tundre, Coste, Ghiacciai e Deserti. In Iwari non esistono grandi masse né civiltà che occupano interi continenti.
Le tribù hanno appena lasciato i loro luoghi di origine per esplorare territori selvaggi, incontrando così membri di altre tribù con cui scambiare conoscenza, cultura e saggezza.

= PANORAMICA DI GIOCO =

Iwari è un gioco astratto in cui i giocatori rappresentano alcune tribù che tentano di trovare una propria identità viaggiando e fondando una serie di accampamenti in 5 diverse tipologie di territorio nelle quali raggiungere la maggioranza in modo strategico.

= COMPONENTI =

1 Regolamento

1 Plancia Mappa a doppia faccia
("Nuovi Orizzonti" e "Le Vaste Terre")

40 Totem in plastica (8 per ogni colore)

105 Tende in legno (21 per ogni colore)

1 Plancia Segnapunti a doppia faccia

12 Indicatori Punteggio Territorio

4 Montagne per bloccare i collegamenti

5 Segnalini 50/100 punti a doppia faccia

57 Carte Bioma: 13 Tundra (rosso), 12 Foresta (verde), 11 Ghiacciaio (blu), 11 Costa (giallo), 10 Deserto (arancione)

1 Indicatore Punteggio Totem Collegati (segnalino primo giocatore)

6 Prodezze in legno

5 Carte di riferimento

= SET-UP =

1. Scegliete uno dei due lati della Plancia Mappa e posizionatela al centro del tavolo.
2. Posizionate la Plancia Segnapunti a fianco della Plancia Mappa.
3. Scegliete un colore ciascuno e prendete tutte le Tende ed i Totem di quel colore. Posizionate una delle vostre Tende sullo spazio "0" della Plancia Segnapunti. In una partita a 2 giocatori, scegliete un terzo colore e posizionate tutto il materiale di quel colore a fianco della Plancia Mappa come se fosse un terzo giocatore, posizionando anche una Tenda di quel colore sullo spazio "0" della Plancia Segnapunti. Fate riferimento alla specifica delle regole per 2 giocatori nelle varie sezioni del regolamento.
4. A seconda del numero di giocatori occorre posizionare un certo numero di Montagne sulla Plancia Mappa. Sulla plancia sono presenti quattro coppie di collegamenti contrassegnati con uno di questi simboli: ▲ ▲▲ ▲▲▲ ▲▲▲▲. Scegliete casualmente uno dei due collegamenti per ogni simbolo indicato e posizionate su di esso una Montagna. Tutti i collegamenti coperti da una Montagna non daranno punti al termine della partita. In base al numero di giocatori utilizzate le coppie di collegamenti seguenti:

Giocatori	▲	▲▲	▲▲▲	▲▲▲▲
5	●			
4	●	●		
3	●	●	●	
2	●	●	●	●

5. Il giocatore che ha compiuto un viaggio più recentemente diventa il primo giocatore. Il primo giocatore ottiene l'Indicatore Punteggio Totem Collegati.
6. In una partita a 5 giocatori utilizzate l'intero mazzo di Carte Bioma, in una partita a 4 giocatori rimuovete dal mazzo 1 Carta Bioma di ogni colore ed in una partita a 2 o 3 giocatori rimuovete dal mazzo 2 Carte Bioma di ogni colore.
7. Pescate dal mazzo di Carte Bioma 3 carte ciascuno. Il primo giocatore posiziona il resto del mazzo a faccia in giù a fianco della Plancia Mappa e rivela le prime 4 carte posizionandole a fianco di esso. Queste 4 carte sono considerate in mostra.

Regole opzionali avanzate: posizionate il mazzo di Carte Bioma e rivelate le 4 carte prima di aver pescato la vostra mano iniziale. Iniziando dall'ultimo giocatore e proseguendo in senso antiorario, ogni giocatore compone la propria mano iniziale di Carte Bioma pescando dal mazzo e/o scegliendo tra le carte in mostra. Le carte in mostra vengono rifornite a 4 solo dopo che un giocatore ha completato la propria mano.

= PLANCIA MAPPA =

La Plancia Mappa raffigura il mondo di Iwari, diviso in una serie di territori corrispondenti a ciascuno dei diversi Biomi (Foresta, Tundra, Costa, Ghiacciaio e Deserto).
Ogni territorio contiene due diversi tipi di simboli cerchiati. Le Tende possono essere posizionate solo sui simboli piccoli, mentre i Totem possono essere posizionati solo sui simboli grandi.

Foresta (verde)

Tundra (rosso)

Costa (giallo)

Ghiacciaio (blu)

Deserto (arancione)

I numeri presenti sulla plancia indicano i collegamenti tra i territori. Durante il calcolo del punteggio finale, i collegamenti vengono conteggiati in ordine numerico crescente.

= SVOLGIMENTO DEL GIOCO =

Iniziando dal primo giocatore e proseguendo in senso orario, ogni giocatore effettua il proprio turno svolgendo una delle due azioni seguenti:

1. gioca fino a 3 carte dalla propria mano posizionando Tende o Totem sulla plancia. Dopodiché, pesca per riportare la sua mano a 3 carte;
2. scarta 1 carta di fronte a sé e pesca per riportare la sua mano a 3 carte.

Ogni volta che il mazzo di Carte Bioma si esaurisce, i giocatori effettuano un calcolo del punteggio. La prima volta che il mazzo si esaurisce, i giocatori calcolano i punti solamente per le maggioranze di Tende nei territori.
Dopo aver calcolato i punti, rimescolate insieme le carte presenti negli scarti dei giocatori in modo da formare un nuovo mazzo. La seconda volta che il mazzo si esaurisce, i giocatori calcolano sia le maggioranze di Tende nei territori, che di Totem tra i territori collegati oltre alla presenza di accampamenti. Dopo questo calcolo del punteggio, la partita termina.

= GIOCARE CARTE =

Durante il proprio turno, il giocatore può giocare fino a 3 Carte Bioma dalla propria mano per posizionare Tende e/o Totem sulla Plancia Mappa. Il colore ed il simbolo sulle carte giocate indicano il tipo di territorio su cui possono essere posizionati i pezzi (Tende/Totem). Dopo aver posizionato i pezzi, il giocatore scarta le carte giocate in una pila degli scarti di fronte a sé.

= POSIZIONARE TENDE/TOTEM =

Quando un giocatore posiziona un pezzo sulla plancia deve seguire tutte le regole di posizionamento elencate di seguito:

- deve posizionare un pezzo per ogni carta giocata;
- i pezzi devono essere posizionati tutti nel solito territorio, del tipo corrispondente alle carte giocate;
- nei territori inesplorati (privi di Tende) è possibile posizionare 1 sola Tenda;
- nei territori esplorati (che contengano almeno una Tenda di un qualsiasi colore) è possibile posizionare fino a 2 pezzi complessivi tra Tende e Totem;
- due Carte Bioma dello stesso colore possono essere utilizzate come carta jolly per posizionare un singolo pezzo su un territorio di un altro colore a propria scelta.

La regola d'oro 3-2-1: un giocatore può utilizzare fino a 3 carte per posizionare fino a 2 pezzi in 1 solo territorio.

Le seguenti regole di posizionamento valgono per le due tipologie di pezzi:

Le Tende devono essere sempre posizionate in uno spazio Tenda (i simboli cerchiati piccoli nei territori).

Ogni spazio Tenda può contenere al massimo 1 Tenda.

Quando tutti gli spazi Tenda in un territorio sono occupati, nessun'altra Tenda può essere posizionata in quel territorio.

I Totem devono essere sempre posizionati in uno spazio Totem (i simboli cerchiati grandi nei territori).

Ogni spazio Totem può contenere più Totem impilati.

IMPORTANTE: il numero di Tende del giocatore in maggioranza all'interno di un territorio determina il numero massimo di Totem (di qualsiasi colore) che possono essere posizionati in quel territorio. Nessun Totem può essere posizionato in un territorio senza Tende.

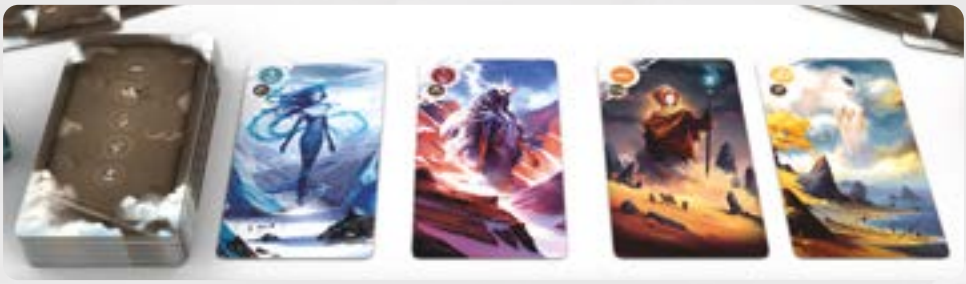
Il giocatore rosso possiede la maggioranza di Tende (3) nel territorio Ghiacciaio (blu). Ciò significa che nello stesso territorio possono essere presenti un massimo di 3 Totem di qualsiasi colore.

In un turno successivo, il giocatore rosso posiziona un'altra Tenda nel medesimo territorio, aumentando il numero massimo di Totem a 4 e consentendogli di posizionare immediatamente un altro Totem nel corso del solito turno (ricordate la regola d'oro 3-2-1).

Dopo che tutti gli spazi Tenda di un territorio sono stati occupati, i giocatori possono continuare a posizionare Totem in quel territorio, rispettando sempre il limite massimo dettato dal numero di Tende del giocatore in maggioranza.

= PESCARE CARTE =

Ogni volta che un giocatore deve pescare carte per rifornire la propria mano, può prenderle tra quelle in mostra, oppure pescarle dal mazzo. Le carte vengono pescate in questo modo in qualsiasi ordine e scegliendole una alla volta.



Le carte in mostra vengono rifornite a 4 non appena il giocatore ha completato di rifornire la sua mano di 3 carte. Dopodiché il turno passa al giocatore successivo.

= REGOLE AGGIUNTIVE PER 2 GIOCATORI =

Nel corso di una partita a 2 giocatori, entrambi i giocatori condividono le mosse del terzo giocatore simulato. Durante il proprio turno, dopo aver effettuato la propria, ciascun giocatore deve effettuare un'azione di posizionamento pezzi come "terzo giocatore", prima di rifornire la propria mano di carte. Ciò viene svolto utilizzando almeno una delle proprie carte rimaste in mano dopo aver effettuato la propria azione. Se il giocatore non ha alcuna carta in mano rimasta da utilizzare, il turno del "terzo giocatore" semplicemente non ha luogo. Ogni azione effettuata come "terzo giocatore" può aiutare i giocatori nel portare a termine la propria strategia, tuttavia anche questo giocatore simulato accumula punti normalmente e nel caso risulti vincitore al termine della partita, entrambi i giocatori perdono.

= PUNTEGGIO DI METÀ VIAGGIO =

Questo calcolo del punteggio viene effettuato quando il mazzo di Carte Bioma viene esaurito per la prima volta e consiste nei passi seguenti:

- rimescolate tutte le pile degli scarti in un nuovo mazzo di Carte Bioma ed interrompete immediatamente il gioco. Se durante la creazione del nuovo mazzo, il giocatore di turno ha ancora bisogno di rifornire la propria mano, finisce prima di pescare dal nuovo mazzo carte e poi interrompete il gioco;
- calcolate il punteggio per la maggioranza di Tende nei territori e segnateli sulla Plancia Segnapunti;
- i Totem tra i territori collegati e gli accampamenti non vengono conteggiati;
- procedete con il turno del giocatore successivo.

= PUNTEGGIO DELLE TENDE =

Utilizzate gli Indicatori Punteggio Territorio posizionandoli sulla plancia per tenere traccia dei territori che avete già conteggiato. Dopo aver conteggiato tutti i territori, rimuovete gli indicatori dalla plancia.

Il giocatore che possiede il **maggior numero di Tende** in un territorio, ottiene 1 punto per ogni Tenda presente in esso, a prescindere dal colore.

Il giocatore che possiede il **secondo maggior numero di Tende** in un territorio, ottiene 1 punto per ogni Tenda posseduta dal giocatore che possiede il maggior numero di Tende.

Il giocatore che possiede il **terzo maggior numero di Tende** in un territorio, ottiene 1 punto per ogni Tenda posseduta dal giocatore che possiede il secondo maggior numero di Tende.

Il giocatore che possiede il **quarto maggior numero di Tende** in un territorio, ottiene 1 punto per ogni Tenda posseduta dal giocatore che possiede il terzo maggior numero di Tende.

Il giocatore che possiede il **quinto maggior numero di Tende** in un territorio, ottiene 1 punto per ogni Tenda posseduta dal giocatore che possiede il quarto maggior numero di Tende.

Se un giocatore non possiede alcuna Tenda in un territorio, non otterrà alcun punto per quel territorio.

In caso di pareggio, i giocatori con lo stesso numero di Tende ottengono tutti lo stesso numero di punti senza dividerli, seguendo le regole appena elencate. I giocatori seguenti ottengono punti normalmente senza saltare nessuna posizione e considerando le Tende di un singolo giocatore per il loro punteggio.

Il giocatore rosso possiede il maggior numero di Tende nel territorio Deserto (arancione) ed ottiene 7 punti (1 punto per ogni Tenda nel territorio).
Il giocatore blu, che possiede il secondo maggior numero di Tende, ottiene 3 punti (1 punto per ogni Tenda del giocatore che ne possiede il maggior numero).
Il giocatore verde ed il giocatore giallo possiedono entrambi il terzo maggior numero di Tende. Ottengono entrambi 2 punti (1 punto per ogni Tenda del giocatore che ne possiede il secondo maggior numero).

= PUNTEGGIO DI FINE VIAGGIO =

Questo calcolo del punteggio viene effettuato quando il mazzo di Carte Bioma viene esaurito per la seconda volta, oppure quando un giocatore esaurisce le Tende a propria disposizione, e consiste nei passi seguenti:

- continuate il round finché tutti i giocatori non hanno giocato lo stesso numero di turni;
- calcolate il punteggio per le maggioranze di Tende nei territori, i Totem tra i territori collegati e gli accampamenti e segnateli sulla Plancia Segnapunti;
- la partita termina.

= PUNTEGGIO DEI TOTEM =

I Totem vengono conteggiati considerando i collegamenti tra i territori. I Totem nei territori collegati conferiscono punti solamente se un giocatore possiede la maggioranza di Totem in entrambi i territori. In caso di pareggio, tutti i giocatori in spareggio sono considerati possedere la maggioranza.
I giocatori che possiedono la maggioranza di Totem in entrambi i territori collegati ottengono 1 punto per ogni Totem in entrambi i territori, a prescindere dal colore.
I vari collegamenti tra i territori sulla plancia sono contrassegnati con dei numeri e devono essere conteggiati in ordine crescente.
Utilizzate l'Indicatore Punteggio Totem Collegati posizionandolo sulla plancia per tenere traccia dei collegamenti tra i territori via via che li conteggiate. Iniziate con il collegamento numero "1" e proseguite in ordine crescente.
Dopo aver conteggiato tutti i collegamenti tra i territori, rimuovete l'indicatore dalla plancia.

Punteggio del collegamento numero "7". Nel territorio Ghiacciaio (blu) sia il giocatore blu che il giocatore giallo possiedono la maggioranza dei Totem. Tuttavia, nel territorio Tundra (rosso) solo il giocatore giallo possiede la maggioranza dei Totem. Visto che il giocatore giallo possiede la maggioranza dei Totem in entrambi i territori, ottiene 5 punti (1 punto per ogni Totem in entrambi i territori). Il giocatore blu non ottiene alcun punto visto che possiede la maggioranza dei Totem solamente in uno dei due territori.

= PUNTEGGIO DEGLI ACCAMPAMENTI =

Un accampamento è formato da 4 o più Tende dello stesso giocatore che sono collegate senza interruzioni da uno o più sentieri. Gli accampamenti possono attraversare anche più territori e conferiscono 1 punto per ogni Tenda che ne fa parte.

= FINE DELLA PARTITA =

Il giocatore con il maggior numero di punti al termine della partita viene proclamato vincitore. In caso di pareggio, vince il giocatore con il maggior numero di pezzi non utilizzati (Tende e Totem).

= PRODEZZE =

Al termine della partita le Prodezze moltiplicano il numero di punti ottenuti durante il calcolo del punteggio di Tende e Totem, in base al numero di Prodezze presenti nel territorio o sul collegamento conteggiato.

1 Prodezza	**x2**
2 Prodezze	**x3**
3 Prodezze	**x4**
4 Prodezze	**x5**

Completando una serie di imprese, i giocatori devono posizionare le varie Prodezze sulla mappa, rispettando le regole di posizionamento descritte nei dettagli.
È possibile utilizzare una o più Prodezze aggiungendole all'inizio delle vostre partite.

UNIONE: Solamente il primo ed il secondo giocatore a completare un accampamento posizionano una di queste Prodezze, che possono essere posizionate in uno dei territori in cui è presente l'accampamento.

Moltiplicatore di punteggio: Tende.

SCOPERTA: Solamente il primo ed il secondo giocatore a posizionare una Tenda sull'ultimo spazio Tenda disponibile di un territorio posizionano una di queste Prodezze, che possono essere posizionate in un qualsiasi territorio della plancia, ad esclusione di quello in cui è stata posizionata la Tenda.

Moltiplicatore di punteggio: Tende.

ONORE: Solamente il primo giocatore a possedere la maggioranza dei Totem su un collegamento via terra posiziona questa Prodezza, che può essere posizionata solamente su quel collegamento.

Moltiplicatore di punteggio: Totem.

RISPETTO: Solamente il primo giocatore a possedere la maggioranza dei Totem su un collegamento via acqua (riconoscibile dalla linea tratteggiata) posiziona questa Prodezza, che può essere posizionata solamente su quel collegamento.

Moltiplicatore di punteggio: Totem.

Il giocatore rosso possiede il maggior numero di Tende ed otterrebbe 5 punti. Il giocatore giallo possiede il secondo maggior numero di Tende ed otterrebbe 3 punti.
A causa della presenza di due Prodezze Unione, i punti ottenuti con le Tende vengono moltiplicati x3.
Il giocatore rosso ottiene dunque 15 punti (5x3) ed il giocatore giallo ottiene invece 9 punti (3x3).

RICONOSCIMENTI

Autore: Michael Schacht
Illustrazioni: Mateusz Mizak
Edizioni: ThunderGryph Games
Direzione Artistica: Gonzalo Aguirre Bisi
Game Editor: Pierpaolo Paoletti
Revisione Regolamento: Cristina Aguirre Bisi e Jacob Coon
Grafica: Daniel Tosco
Mockup: Erick Tosco
Ringraziamenti Speciali: Cristina Bisi, José Ortega, Luis González e Veronica Emer
Sito Web: www.thundergryph.com

Edizione Italiana a cura di GateOnGames:
www.gateongames.com
edizioni@gateongames.com
Traduzione: Giacomo Maltagliati
Revisione: Sollenda Cacini, Mario Cortese
Impaginazione: Margherita Cagnola
Distribuzione a cura di Dungeondice.it:
www.dungeondice.it

GateOnGames e DungeonDice.it sono marchi registrati. Tutti i diritti sono riservati.

© 2019 ThunderGryph Games, All rights reserved.